

MARTA M. KANIA

Dolnośląska Szkoła Wyższa



Marta M. Kania: doktor filozofii specjalizująca się w estetyce. Zajmuje się twórczymi działaniami wyobraźni, poruszając się po pograniczach groznawstwa, filozofii i literatury. Jej teksty ukazały się m. in. w czasopismach „Kultura Współczesna”, „IMF Hybris”, „DYSKURS. Pismo Naukowo-Artystyczne”. Autorka książek *Żywioty wyobraźni. O wyobrażaniu i przeobrażaniu* (2014) oraz *Perspectives of the Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games* (2017, w druku).

NIEKOMFORTOWA PERSPEKTYWA. O TRUDNYCH ZWIĄZKACH GRACZKI I GRY*

An Inconvenient Perspective.
On Difficult Relationships
between the Player and the Game

Nadając zachowaniu dowolnej jednostki nazwę,
odslaniam jej to zachowanie, powoduję, iż siebie widzi.

Jean-Paul Sartre, *Czym jest literatura?*

SYTUACJA ROZGRYWKI

Myślę, że w większości gier z elementami narracji, w których graczka wciela się w postać, bierze ona udział w sytuacji, którą chciałabym nazwać *sytuacją rozgrywki*. Prowadząc rozgrywkę, graczka eksploruje wirtualny świat, postrzegając siebie jako bycie-w-świecie¹ gry. Doświadcza zatem przygody² i rozumie

* Przygotowanie tego tekstu było możliwe dzięki grantowi badawczemu „Perspektywy awatara. O filozoficznych i estetycznych możliwościach gier komputerowych”, finansowanemu ze środków Narodowego Centrum Nauki na podstawie decyzji numer DEC-2013/09/D/HŚ1/00424.

¹ Por. M. Heidegger, *Bycie i czas*, tłum. B. Baran, Warszawa 1994.

² J.P. Sartre, *Młodości*, tłum. J. Trznadel, Warszawa 1974.

swoje działania z perspektywy wewnętrzzgrowej niezależnie od tego, czy postacią jest wirtualne ciało widziane z trzecioosobowej perspektywy czy pierwszoosobowy „punkt sprawstwa” określony tylko przez oko kamery.

Wskazując na *sytuację rozgrywki*, w skrócie – rozgrywkę, chciałabym odróżnić ją od sytuacji, w której gracz odnosi się do gry jako technologicznego obiektu, *artefaktu*³ istniejącego w rzeczywistym świecie, który może być interpretowany i badany jako tekst, medium, narzędzie komunikacyjne czy edukacyjne⁴.

Jeśli graczka godzi się na przyjęcie proponowanej przez grę perspektywy, zwykle decyzje, jakie podejmuje, ograniczone są do wyboru jednej z zaprojektowanych wcześniej ścieżek. Z perspektywy fenomenologicznej jej bycie-w-świecie-gry dobrze charakteryzuje wtedy Heideggerowskie pojęcie „niewłaściwego” sposobu bycia:

Niewłaściwość nie oznacza wcale niebycia-już-w-świecie, jako że stanowi właśnie pewne szczególne bycie-w-świecie, całkowicie oświadczone „światem” i współbytowaniem innych w Się. Niebycie-samym-sobą funkcjonuje jako pozytywna możliwość bytu [...]. To niebycie trzeba pojmować jako najbliższy sposób bycia jestestwa, w jakim się ono zwykle utrzymuje. Dlatego upadłości jestestwa nie można także ujmować jako „upadku” w porównaniu do jakiegoś bardziej czystego i wyższego „stanu pierwotnego”⁵.

„Niewłaściwość” polega więc na wpisywaniu się w świat gry na jej zasadach. Nie jest ono wtórne względem innego sposobu grania, polega zaś na zaangażowaniu w rozgrywkę.

Jeśli skupić się na wymiarze doświadczeniowym, myślę, że pozycję graczy podczas rozgrywki można określić jako *złą wiarę*, opisywaną przez Sartre’a w *Bycie i nicości*⁶ oraz *Drogach wolności*⁷. Zła wiara polega na podjęciu projektu egzystencjalnego proponowanego przez grę i niebyciu-samym-sobą. Odgrywam

³ Por. O.T. Leino, *Untangling Gameplay: An Account of Experience, Activity and Materiality within Computer Game Play*, w: *The Philosophy of Computer Games*, ed. J.R. Sageng, H.J. Fossheim, T. Mandt Larsen, Dordrecht 2012.

⁴ Taką sytuację dla rozróżnienia można by nazwać sytuacją refleksyjną.

⁵ M. Heidegger, *Bycie...*, s. 249.

⁶ J.P. Sartre, *Byt i nicność: zarys ontologii fenomenologicznej*, tłum. J. Kielbasa, P. Mróz, Kraków 2007.

⁷ Tenże, *Drogi wolności*, tłum. J. Rogoziński, Kraków 2005.

konsekwentnie raz wybraną rolę zachowując się w określony sposób, uważając zarazem ową rolę za uzasadnienie moich działań. Pozwalam sobie zatem na upadanie w Się, zaś świat gry to upadanie wspomaga – w ten sposób właśnie gra prowadzi grę (z) graczem⁸. Jest to, jak sądzę, jeden z podstawowych mechanizmów działania tzw. *figure games*: utrzymywanie się *podmiotu ludycznego* w stanie upadania, podążanie ścieżkami wyznaczonymi w świecie gry.

Zła wiara możliwa jest jednak tylko o tyle, o ile jest równocześnie doświadczeniem pewnego zafałszowania, prowadzenia podwójnej gry. „Trochę wiem”, że podejmowane przeze mnie działania to tylko gra, odgrywam jednak rolę, która została dla mnie przewidziana. Rozdźwięk może ujawnić się przez błędy artefaktu, które utrudniają lub zaburzają rozgrywkę lub uniemożliwiają jej dalsze prowadzenie⁹; gdy graczka świadomie porzuca sytuację rozgrywki, by realizować w heterokosmosie¹⁰ gry własne cele¹¹ bądź analizować artefakt. Odslaniać mogą go również wbudowane w sam artefakt mechanizmy samozwrotne, które wytrącają graczkę z sytuacji rozgrywki, stając się z punktu widzenia filozofii egzystencjalnej apalami do wolności¹². Apele takie zarówno Sartre, jak i narrator *The Stanley Parable* zamykają w podobnym wezwaniu: „Cokolwiek zrobisz, wybierz to!”¹³. Innymi słowy, tylko ty bierzesz odpowiedzialność

⁸ Por. E.J. Aarseth, *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player*, w: *DiGRA '07 – Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, Tokyo 2007; H.G. Gadamer, *Prawda i metoda: zarys hermeneutyki filozoficznej*, tłum. B. Baran, Warszawa 2004, s. 125.

⁹ Por. O.T. Leino, *Death Loop as a Feature*, „*Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*” 2012, vol. 2, No. 12.

¹⁰ Na temat pojęcia heterokosmosu w odniesieniu do utworu poetyckiego por. M.H. Abrams, *Zwierciadło i lampa. Romantyczna teoria poezji a tradycja krytycznoliteracka*, tłum. M.B. Fedewicz, Gdańsk 2003, s. 36. W odniesieniu do gry komputerowej por. D. Vella, *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, niepublikowana rozprawa doktorska obroniona w lutym 2015 r. w Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Dania.

¹¹ Por. E.J. Aarseth, *I Fought the Law...*

¹² J.P. Sartre, *Czym jest literatura?*, w: *Czym jest literatura? Wybór szkiców krytycznoliterackich*, red. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1968.

¹³ D. Wreden, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013. Jeśli nie zaznaczono inaczej, przekłady z angielskiego przygotowała autorka.

za własne działania, nawet jeśli decyzję o ich podjęciu podjął ktoś inny albo ich podjęcie zdaje się uzasadniać sama sytuacja.

KTO KIM GRA?

W poniższym tekście przyglądam się temu ostatniemu sposobowi odsłaniania, stawiając pytanie, w jaki sposób celowe zaburzenie sytuacji rozgrywki wywołuje dyskomfort i zaskoczenie, dzięki któremu może stać się narzędziem krytycznym. Skoncentruję się na artefaktach, które świadomie burzą „czwartą ścianę”. Sięgając po gracza jako osobę, a nie protagonistę, zrywają ochronną barierę rozgrywki, która zawiesza wolność; rozgrywki, podczas której gracz może bezkarnie działać w świecie gry, postrzegając swoją w nim rolę jako wystarczające uzasadnienie wszystkich działań.

Postaram się zatem pokazać, w jaki sposób świat gry doświadczany w sytuacji rozgrywki prowokuje pytania o samą grę bądź płaszczyznę, na jakiej toczy się gra. Czy ma ona jeszcze związek z rozgrywką polegającą na interakcji ze światem gry? Czy raczej wykracza poza niego, zmuszając do ciągłych reinterpretacji pozycji gracza względem postaci, narratora, a nawet całego heterokosmosu gry? Jest on wówczas interpretowany nie tylko jako zamieszkiwany świat, lecz także jako krytyczny tekst, choć impuls prowokujący do tej reinterpretacji przychodzi z wnętrza tego heterokosmosu. Skupię się zatem na multiplikacji pozycji podmiotowych gracza względem gry.

I TAK NIE MASZ WYBORU: GRA O DECYZJACH I POSŁUSZEŃSTWIE

Dopóki będziesz szedł do przodu, będziesz szedł ścieżką kogoś innego.
Zatrzymaj się, a będzie to twój jedyny prawdziwy wybór.

Davey Wreden, *The Stanley Parable*

W pierwszych minutach *The Stanley Parable*, gry stworzonej przez Galactic Cafe, graczce zostaje przedstawiony Stanley, pracujący w wielkiej korporacji szeregowy „biały kołnierzyk”. Postać

Stanleya nie ma szczególnych właściwości. Większość uwagi narratora skupiona jest na miejscu i rodzaju wykonywanej przez Stanleya pracy. Zajmuje się on naciskaniem klawiszy zgodnie z poleceniami przychodzącymi z zewnątrz. Narrator sugeruje, że innym perspektywa wykonywania obowiązków Stanleya mogłaby „rozdziierać duszę”¹⁴, jednak sam Stanley uważa się za szczęśliwego i sądzi, że do takiej właśnie pracy został stworzony.

Pewnego dnia polecenia przestają jednak płynąć, a graczka przejmuje kontrolę nad postacią zdeorientowanego Stanleya. Odtąd może poruszać się i otwierać drzwi, zaś rozgrywki doświadczą z pierwszoosobowej perspektywy.

Głos narratora nie milknie jednak po zakończeniu wprowadzenia, zaś graczka „uświadamia sobie, że się *widzi*, a jednocześnie *jest widziana*”¹⁵. Zwracając się na przemian bezpośrednio do graczki oraz do graczki jako Stanleya, Narrator raz po raz komentuje obecne położenie. O sobie mówi wprost jako o Narratorze – a jest komentatorem wszechwiedzącym, panującym nad sytuacją, w której graczka jest tylko nowicjuską.

Stanley widziany oczyma Narratora boi się podejmowania jakichkolwiek decyzji, boi się odpowiedzialności: „Co stałoby się, jeśli musiałby podjąć decyzję? Co jeśli spadłaby na niego odpowiedzialność za kluczowy rezultat? Przecież nigdy nie przeszedł takiego szkolenia!”¹⁶. Narrator wskazuje więc graczce kroki, jakie powinna podjąć, poprzedzając działania Stanleya komentarzami na temat tego, co za chwilę się stanie lub co powinien teraz myśleć Stanley. Graczka powinna wcielić je w życie, naciskając określone klawisze we właściwej kolejności i przytrzymując je odpowiednio długo. Stanley „wstał z za biurka i wyszedł z biura”, „Stanley postanowił pójść do pokoju spotkań”¹⁷. Rozgrzywka niepokojąco przypomina pod tym względem pracę wykonywaną przez Stanleya, zanim w heterokosmosie pojawiła się graczka. Przypomina także niewłaściwy *modus* bycia w ujęciu Heideggera, a zarazem go ujawnia, wypowiadając wprost wymagania stawiane graczce.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ J.P. Sartre, *Czym jest literatura?*..., s. 174.

¹⁶ D. Wreden, *The Stanley Parable*...

¹⁷ Tamże.

Wrażenie bycia pod kontrolą czujnego Narratora, odkrywanie, że życie Stanleya toczyło się w panoptykonie, potwierdzają kolejne komentarze oraz własne spostrzeżenia graczy. Ich dobitnym potwierdzeniem jest sala, w której mieści się urządzenie do kontroli umysłów, złożone z monitorów wyświetlających biura wszystkich pracowników, nawiązujące wprost do konstrukcji panoptikonu, który zaprojektował w osiemnastym wieku Jeremy Bentham¹⁸.

W inny sposób uwięzienie zapowiada *The Stanley Parable*, już w momencie ładowania gry wyświetlając ciągnący się przez całą szerokość ekranu napis „koniec to nigdy nie koniec to nigdy...”¹⁹. Dochodząc do jednego z zakończeń – a w każdym Stanley zostaje w jakiś sposób unicestwiony – gra rozpoczyna się bowiem od nowa. Kolejnym źródłem dyskomfortu jest więc zwielokrotnienie rozgrywki. Stanley wielokrotnie zaczyna od nowa swą wędrówkę przez korporacyjne korytarze, Narrator zachęca do kolejnych prób eksploracji...

Co jednak stanie się, gdy graczka sprzeciwi się Narratorowi? Jej decyzje, choć skutkują wyborem jednej ze ścieżek narracyjnych, wydają się nie mieć w *The Stanley Parable* głębszego znaczenia. Wykpiwane, sprowadzają się bowiem do błędzenia po labiryncie korporacyjnych korytarzy jedną z kilku i tak z góry przewidzianych i zaprojektowanych tras. Narrator komentuje emancypacyjne wysiłki: „Wyobrażał sobie, że podchodzi do dwójga otwartych drzwi i może przejść przez dowolne. W końcu! Wybór! Prawie się nie liczyło, co znajdzie za tymi drzwiami. Sama myśl, że jego decyzje mogłyby cokolwiek znaczyć, była niemal zbyt cudowna, by mogła być prawdziwa”. Niezależnie od podjętej przez gracza decyzji, komentarze narratora podążają za nim. Opowiadana w czasie przeszłym historia moich własnych działań dopasowuje się do miejsca, w którym dzięki własnym „wyborom” właśnie się znajduję.

Jak zatem grać, kiedy gra aktywnie zaburza sytuację rozgrywki, a położenie graczy przypomina pozycję szczura w labiryncie obserwowanym z góry przez szyderczego narratora? „Kiedy

¹⁸ Por. M. Foucault, *Nadzorować i karać: narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Warszawa 1998, s. 240–246.

¹⁹ D. Wreden, *The Stanley Parable...*

każda ścieżka, którą możesz pójść, została dla ciebie zaprojektowana dawno temu, śmierć wydaje się pozbawiona znaczenia, czyniąc takim samym życie. Czy teraz już to dostrzegasz? Czy widzisz, że Stanley był martwy już w momencie, kiedy nacisnął start?”. Tak, to Stanley nacisnął start. Gra burzy „czwartą ścianę”, zwracając się bezpośrednio do gracza, nazywając ją imieniem Stanleya. Przewiduje frustrację, jaką powoduje banalizacja dokonywanych podczas rozgrywki wyborów: „Naciśnij klawisz «Escape» i wybierz «Wyjdź». Nie ma innego sposobu, żeby wygrać tę grę”. Narrator kłamie, czego ani graczka, ani Stanley nie wiedzą w chwili, gdy słyszą głos Narratora. Grę można bowiem „wygrać”, doświadczając wszystkich jej zakończeń. Niemniej jednak, komentarze skierowane wprost do gracza budują dystans pomiędzy nią a postacią. Poczucie alienacji pojawia się już w momencie dokonywania pierwszego wyboru. Stanley staje przed dwójgiem drzwi, zaś narrator podpowiada mi, że moja postać postanowiła wybrać te lewe. Jeśli graczka skieruje się w prawą stronę, natychmiast usłyszy drażniący komentarz: „To nie była właściwa droga do pokoju spotkań i *Stanley doskonale o tym wiedział*”²⁰.

Kto zatem doskonale zna drogę do pokoju spotkań? W tym miejscu niezbędne wydaje się odwołanie do podwójnego rozróżnienia dokonane przez Daniela Vellę. Rozróżnia on awatara postrzeganego jako „ja” z perspektywy subiektywnej, w której to ja-Stanley wychodzę z pokoju. Następnie wyodrębnia „ja” z perspektywy obiektywnej, gdy ja-Stanley określam siebie, jestem pracownikiem korporacji. Wyróżnia także awatara postrzeganego jako „inny” z perspektywy obiektywnej, kiedy widzę, że on-Stanley jest zabawką Narratora. A w końcu opisuje awatara postrzeganego jako „inny” z perspektywy subiektywnej, kiedy to właśnie on-Stanley, odmienna subiektywność obecna w heterokosmosie gry, *doskonale wie*²¹, że podąża niewłaściwą drogą do pokoju spotkań. Sądzę, że zonglowanie perspektywami i zwracanie uwagi gracza na jej zmienną relację do Stanleya

²⁰ Tamże.

²¹ D. Vella, *Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero*, w: *DiGRA Nordic '14: Proceedings of the 2014 International DiGRA Nordic Conference*, 2014.

za pomocą uwag Narratora to jedno z głównych źródeł wrażenia dyskomfortu i wyobcowana zakotwiczonych w świecie *The Stanley Parable*. Jeśli gram jako Stanley z perspektywy subiektywnej, podtrzymuję *modus* niewłaściwego bycia: *niebycia-samym-sobą* w heterokosmosie gry. Gdy natomiast postrzegam go z perspektywy obiektywnej, otwiera się przestrzeń dla rozszczepienia pomiędzy postacią gracza – wiedzą Stanleya, decyzjami Stanleya, lękami Stanleya – a tym, jakie odczucia wywołują one u gracza.

The Stanley Parable robi to samo, co wiele innych gier – w momencie rozpoczęcia rozgrywki stawia gracza w sytuacji wyboru u bram „ogrodu o rozwidlających się ścieżkach”. Jednak przez odsłonięcie graczowi zawieszenia wolności i utrudnienie przyjęcia złej wiary z jednej strony i pozbawienie ucieczki przed nią przez stworzenie panoptikonu komentowanego przez narratora z drugiej sytuacja rozgrywki zaciska się wokół gracza niczym pętla. Próba wyjścia poza nią, czyli transgresji polegającej na walce „przeciwko graczowi idealnemu wyznaczonemu przez grę”²², zostaje graczce odebrana. Nawet jeśli chce ona grać wbrew grze, narrator dostosuje się do jej wyborów po to, by przekonać ją, że już je przewidział. Graczka-Stanley może stać przez chwilę w zawieszeniu, nieniekpokojona komentarzami narratora, jednak nie odkryje w ten sposób innej, swobodniejszej przestrzeni. Wszystko opanowane jest już przez wszechogarniające spojrzenie²³, wszystko zostaje skażone wrażeniem bycia pod nieustanną obserwacją. Dlatego też w trakcie rozgrywki coraz bardziej natarczywa staje się wątpliwość, kto kim gra. Czy gracz implikowany – funkcja gry – został pomyślany jako pionek rozgrywki toczącej się w heterokosmosie gry pomiędzy narratorem i jego zabawką Stanleyem, którego rolę gracz musi odegrać?

²² E.J. Aarseth, *I Fought the Law...*, s. 130.

²³ Por. M. Foucault, *Nadzorować i karać...*, s. 240–246.

TA GRA NIE JEST DLA CIEBIE: O INTENCJACH PROJEKTANTA I ROZWOJU AUTOREFLEKSYJNEJ GRY

Czy mogę zaproponować panu swoje usługi,
jeśli nie wyda się to panu natręctwem?

Albert Camus, *Upadek*

The Beginner's Guide to seria prototypów gier stworzonych przez tajemniczego Code'a. Narrator, przedstawiający się jako Davey Wreden, prowadzi graczkę po prostych, trójwymiarowych światach oglądanych z pierwszoosobowej perspektywy. Możliwości graczkę ograniczone są do eksploracji przestrzeni, czasem strzelania i prowadzenia dialogów z postaciami. Sytuacja rozgrywki nie wyróżniałaby się zatem niczym szczególnym, gdyby nie perspektywa, z jakiej prezentowane są światy poszczególnych prototypów, które razem składają się na przestrzeń gry.

Gra ma bowiem formę uporządkowanych chronologicznie rozdziałów, przerywanych momentami ładowania się gier, które również stanowią element szkatułkowej rozgrywki, towarzyszą im bowiem spajające narrację komentarze narratora. Komentarze Daveya starają się maskować niezrozumiałość gier Cody, które bez nich można by wziąć za programistyczne wprawki. Narrator osnuwa jednak na nich historię, w którą stopniowo wciąga graczkę początkowo nieświadomą podstępów. Zanurzenie w heterokosmosie nie polega tutaj bowiem, jak wydawało się w pierwszych minutach gry, na eksploracji trójwymiarowej przestrzeni, lecz na udziale w sytuacji, w której dwie postaci, bądź postać rozdwojona, wciągają graczkę w autorefleksyjną grę prowadzoną w medium, którego dotyczy, w schizofreniczny dialog toczący się wokół kwestii obecności autora w dziele, możliwości i prawomocności interpretacji.

Osobne małe gry opisywane są jako części spójnej całości, kontynuacja jednej myśli. Taką interpretację forsuje głos Wredena, którego natarczywość z trudem pozwala na sformułowanie na bieżąco własnej opinii na temat prezentowanych mini-gier. Perspektywa graczkę – tak samo jak w przypadku *The Stanley Parable* – jest więc kształtowana głównie przez wypowiedzi wszechobecnego komentatora. Z tą jednakże różnicą, że w poprzedniej grze komentowane były działania graczkę, tutaj

zaś narrator, zwracając się czasem bezpośrednio do graczy, a czasem do autora, Cody, skupia się na światach gier przemierzanych przez graczy, domniemanych intencjach ich autora oraz własnej ich interpretacji.

Stopniowo staje się widoczne, że w świecie gry nie zostało przewidziane dla graczy centralne miejsce. Zaś kończąc rozgrywkę, chciałoby się nawet powiedzieć – żadne miejsce. To jednoosobowa gra wypełniona cudzą sprawczością. Graczka wciągana jest w rozgrywkę pomiędzy Daveyem i Codą, który jest bohaterem monologów narratora, a w jednym z końcowych prototypów zwraca się bezpośrednio do Daveya. To interpersonalna interpretacyjna rozgrywka między Codą a Daveyem, dwiema postaciami heterokosmosu *The Beginners Guide*.

Czasem pozostaje dla graczy do wykonania jakiegoś zadanie, tak jak w prototypie *Theater*: ma ona, wcielając się w Codę, poprowadzić rozmowę z kobietą, fotografką, którą podziwia. Narrator zostaje zdwojony: przy prowadzeniu dialogu Davey komentuje domniemane znaczenie tego momentu dla Cody, natomiast opcje dialogowe opatrzone są komentarzami autorstwa tego drugiego:

Coda: Zrób to jeszcze raz.

Graczka: Tutaj są wszystkie moje nadzieje i marzenia.

Coda: Nie, nie, nie! Zupełnie nie to jej powiedziałem! Zupełnie gubisz ton konwersacji, byłem zdystansowany, ale wiedziałem, czego chcę, byłem pewny siebie!²⁴

Sytuacja, w której bierze udział graczka w danym prototypie jest więc z założenia statyczna i sztuczna. Zaś jej pozycja zostaje zwielokrotniona: prowadzi dialog z NPC, dokonywane przez nią wybory kwestii korygowane są przez grę w postaci odautorskich komentarzy, a także „wyjaśniane” przez Daveya. Sytuacja *niewłaściwego modus bycia* zostaje wydobyta na pierwszy plan i poddana analizie.

Pozycja graczy również często problematyzowana jest przez same komentarze Daveya. Graczka dowiaduje się raz po raz, że stoi przed nią zadanie łatwiejsze i bardziej zrozumiałe niż to

²⁴ D. Wreden, *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.

zawarte w oryginalnej wersji gry, znanej jednak tylko autorowi i narratorowi. Aby pozbyć się bezwyjściowych sytuacji, nierozwiązywalnych problemów, Davey zmodyfikował bowiem gry Cody. Ulepszenie spowodowało, że są one jaśniejsze, rozwiązywalne i grywalne. Prototypy przed deklarowaną modyfikacją Daveya były światami zupełnie prywatnymi, paradoksalnymi niegrywalnymi grami, niepoznawalnymi heterokosmosami tworzonymi bez zamiaru zaprezentowania ich komukolwiek. Pojawiają i powtarzają się w nich motywy więzienia, wieże, puste przestrzenie, czynności powtarzające się w nieskończoność, sceny i maszyny, a także latarnie. Latarnie, które interpretator Davey uznaje na początku podróży przez prototypy, w rozdziale *Down*, za znak spójnej myśli stojącej za wszystkimi tworamii Cody:

Nie można właściwie powiedzieć dlaczego, ale z jakiegoś powodu Coda zafiksował się na tej latarni, od teraz będzie się ona pojawiać na końcu każdej z jego gier. Powiem ci, co o tym myślę. Myślę, że dotąd robił bardzo dziwne i abstrakcyjne gry bez jasnej przyczyny, w których można tylko długo unosić się w tej pustej przestrzeni. Dlatego teraz on chce się czegoś złapać. Potrzebuje punktu odniesienia, chce pracy, która do czegoś prowadzi. On chce celu! Tym właśnie jest ta latarnia, ona jest przeznaczeniem²⁵.

Coda, jedyny raz zwracając się bezpośrednio do Daveya w przedostatnim prototypie zatytułowanym *Tower*, ujawnia, że latarnie umieszczał w grach sam Davey: „Przestanieś w końcu zmieniać moje gry? Przestanieś dodawać do nich latarnie?”²⁶. Davey wciągnął więc graczkę we własne przedsięwzięcie, którego instrumentem, a także ofiarą są autorskie gry Cody. Z perspektywy wewnątrzgrowego bycia rola graczkii jest w trakcie rozgrywki wciąż kształtowana, ulega redefinicjom. Rozpoczynając rozgrywkę, graczkka zajmuje miejsce przechodnia, przypadkowego świadka intymnej rozgrywki pomiędzy interpretującym a interpretowanym. Od początku narrator nie zauważa czwartej ściany i zwraca się bezpośrednio do graczkii. Chciałoby się powiedzieć, że spoufala się z nią. Początkowo pełni ona rolę świadka, obserwatorki, by stopniowo przejść na

²⁵ Tamże.

²⁶ Tamże.

pozycję sędziny, a finalnie współwinnej podglądaczki, która wtargnęła w świat gry bez pozwolenia jego autora. Ta współdzielona wina – wszak *graczka z własnej woli podąża za wskazaniami narratora* kierowana ciekawością – sprawia, że jej pozycja przypomina postać Jean-Baptiste'a Clamence'a, głównego bohatera i narratora *Upadku* Alberta Camusa, który wyznając własne winy w trwającej przez całą powieść spowiedzi przed nieznanym, czyni go podobnym sobie, współwinnym: „Im bardziej się oskarżam, tym większe mam prawo pana sądzić. Więcej jeszcze, prowokuję pana, żeby się pan osądzał sam, co mi przynosi ulgę”²⁷. Davey czasem zwraca się bezpośrednio do graczy, a czasem mówi do Cody, tłumacząc mu jego „błędy” albo wyjaśniając własne interpretacje jego prac, jak psychoanalityk uzasadniający diagnozę.

Pozycja w świecie gry nieuchronnie czyni graczkę współwinną naruszenia prywatności Cody, który nie chciał publikować swoich gier, i stawia ją przed starym w teorii, lecz nowym w grach komputerowych pytaniem o śmierć autora²⁸. Spora bowiem doza emocji wzbudzanych przez *The Beginner's Guide* bierze się tak ze wzrastającego napięcia pomiędzy autorem gry a jej narratorem, jak i z naiwnej nadinterpretacji, w wyniku której z tematów podejmowanych przez twórcę narrator wyciąga wnioski o psychice i osobowości autora gry.

The Beginner's Guide porusza kwestie naruszenia wolności interpretacji graczy, a zarazem przypisania autorowi wyraźnych, jednoznacznych i możliwych do wyczytania z gry intencji, wywołując wielopoziomowe „nieprzyjemne poczucie emocjonalnego kolonializmu”²⁹, jak nazwała je – myślę, że trafnie – Laura Hudson. Czy kolonizatorami prywatnej przestrzeni są jednak światy prototypów, komentarze do nich czy też coraz trudniejszy dialog pomiędzy Codą i Daveym: tym, który chce się schronić, ukryć, zgubić, oraz tym, który tropi, wyjaśnia, pokazuje? Kto jest tytułowym nowicjuszem? Czy postaci: Coda, który uczy się tworzenia gier; Davey, zafiksowany na „rozwiązaniu” oso-

²⁷ A. Camus, *Upadek*, tłum. J. Guze, Kraków 1972.

²⁸ R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, z. 1–2.

²⁹ L. Hudson, *The Beginner's Guide is a Game that Doesn't Want to be Written about*, <https://goo.gl/FasmYc> [dostęp: 02.10.2015].

by autora jak zagadki za pośrednictwem interpretacji jego gier, niezauważający dystansu między tekstem i twórcą; czy jednak graczka, którą narrator uznaje za nowicjuszkę, prowadząc ją za rękę przez labirynt własnej interpretacji?

PODSUMOWANIE

W obu grach graczka jest traktowana instrumentalnie. W *The Stanley Parable* rozgrywka toczy się między narratorem a Stanleyem albo raczej między światem, który jest zabawką narratora, a światem, którego Stanley jest częścią. W *The Beginner's Guide* graczka nie gra z pierwszoplanowej roli, napięcie powstaje pomiędzy postaciami problematyzującymi status artefaktu: Daveyem, który jest narratorem i samowolnym wydawcą gry, w którą właśnie gramy, a Codą, jej tajemniczym, umykającym autorem, bohaterem narracji.

Niebagatelną rolę odgrywa także autoreferencja oraz auto-refleksyjne odniesienie do konwencji i oczekiwań graczki. Stefano Gualeni proponuje nawet „rozumienie autorefleksyjnych gier jako myśli krytycznej w grywalnej formie”³⁰. Jeśli zinterpretować je jako wypowiedzi krytyczne, obie gry wykorzystują i umiejętnie wykiwiają mechanizmy powszechne w komercyjnych grach. *The Stanley Parable* koncentruje się na krytycznym odniesieniu do sposobu, w jaki gry oceniają działania użytkownika. Natomiast *The Beginner's Guide* skupia się na funkcji tutorialu, uczenia się graczki, a potem podpowiadania jej, co powinna robić, żeby rozwiązać grę.

Heterokosmos gry otwiera się zatem nie po to, by zaoferować graczce więcej możliwości interpretacyjnych, lecz raczej po to, by w obrębie tego heterokosmosu problematyzować jej podmiotową pozycję, rolę, istotność. Podkreśla tym samym niemożliwość transgresji czy też subwersywnego grania – przekroczenia przyjętego przez graczkę w swoich ramach niewłaściwego sposobu bycia. W *The Stanley Parable* „alternatywa jest niemożliwa”, ponieważ wszystkie ścieżki i rozwiązania zostały

³⁰ S. Gualeni, *Self-Reflexive Video Games as Playable Critical Thought*, <https://goo.gl/JNz7JC> [dostęp: 29.10.2013].

już przez narratora przygotowane, graczce pozostaje poczucie absurdu i bezcelowości działań. Natomiast w *The Beginner's Guide* wszystkie kroki graczy wydają się być uzasadnione konstrukcją prototypów i zachętą narratora. Podejmowane są jednak w złej wierze: wiem przecież, że zaproponowana mi pozycja osoby naruszającej prywatność to tylko rola w świecie gry. Zaś sposób, w jaki odsłania ją artefakt sprawia, że to nie ja prowadzę rozgrywkę.

Abstrakt

Na powyższych stronach przyglądam się jednoosobowym grom komputerowym, w których graczce towarzyszy nieprzyjemne uczucie, że to nie ona sama prowadzi rozgrywkę. Zwłaszcza artefaktom, które komentują i oceniają na bieżąco jej działania, jednak nie po to, by przyznać punkty, pochwalić wykonanie sekwencji ruchów bądź podpowiedzieć kolejny krok. Interesują mnie gry, w których *samozwrotne komentarze problematyzują pozycję graczy względem gry oraz wywołują wrażenie ograniczonej sprawczości*, nierzadko włączając graczkę w dziwne role. Interpretuję dwie gry, których autorem jest Davey Wreden.

W *The Stanley Parable* graczka porusza się w panoptikonie biurowych korytarzy, wypróbując różne warianty historii swojej postaci, Stanleya. Dokonywane przez nią wybory określane są jako *posłuszeństwo* bądź *nieposłuszeństwo* wobec narratora. W *The Beginner's Guide* graczka zwiedza natomiast, jak muzeum, fikcyjną kolekcję prototypów gier, które nie miały nigdy zostać opublikowane. Nie prowadzi ona jednak eksploracji jako postać zakotwiczona w ich szczególnych heterokosmosach. Wydaje się, że nie ma w nich miejsca dla protagonisty. Pozycja graczy przesuwana się stopniowo z miejsca obserwarki do roli podglądaczki, gdy *nachalne komentarze narratora przekształcają sytuację rozrywki*. Narrator nadinterpretuje i irytuje, lecz także zmusza do zastanowienia się nad grą jako artefaktem.

Chciałabym przyjrzeć się odczuciu dyskomfortu, jaki powoduje wrażenie bycia obserwowanym i poprawianym przez grę w trakcie prowadzenia rozrywki, oraz temu, jak graczka może wtargnąć w prywatny świat gry. Czy gra polega jeszcze na udziale w *sytuacji rozrywki*? Czy raczej na *reinterpretacjach własnej pozycji graczy względem artefaktu, postaci i narratora*?

Abstract

On the following pages I analyse single-player computer games featuring an experience of manipulation and of limited agency given to the player. The main point of interest are games that instruct and evaluate player's activities in real time, but not in order to award the player or hint her performance. Oppositely, *self-reflexive comments problematise subjective position of the player in the game-world and make her feel self-conscious*. I will interpret two games by Davey Wreden. In *The Stanley Parable* the player acts in the panopticon of office corridors. She experiences multiple variants of Stanley's story, while choices she made are here described as *obedience* or *disobedience* to the narrator of the game.

In *The Beginner's Guide* the player takes a guided tour, just like in a museum, through a collection of prototypes of games that were not meant to be published. Nevertheless, she does not explore them as a character dwelling their specific worlds. It seems that there is no place for the player in them. The player's position is

experienced as gradually changing from an observer's to a voyeur's, due to *intrusive comments* shaping the gameplay situation. The narrator overinterprets, and irritates, but he also makes the player constantly reflect over her own position.

I would like to take a closer look at a discomfort caused by an impression of being observed and corrected by the game during the gameplay, and reflect on an experience of intrusion into the private gameworld. Does the game still take place within a *gameplay situation*? Or does it consist on *re-interpretations of the player's position towards the artefact, the character and the narrator*?

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E.J., *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player*, w: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo 2007.
- Abrams M.H., *Zwierciadło i lampa. Romantyczna teoria poezji a tradycja krytycznoliteracka*, tłum. M.B. Fedewicz, Gdańsk 2003.
- Barthes R., *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty Drugie” 1999, z. 1–2.
- Camus A., *Upadek*, tłum. J. Guze, Kraków 1972.
- M. Foucault, *Nadzorować i karać: narodziny więzienia*, tłum. T. Komentant, Warszawa 1998.
- Gadamer H.G., *Prawda i metoda: zarys hermeneutyki filozoficznej*, tłum. B. Baran, Warszawa 2004.
- Heidegger M., *Bycie i czas*, tłum. B. Baran, Warszawa 1994.
- Leino O.T., *Death Loop as a Feature*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2012, vol. 2, No. 12.
- Leino O.T., *Untangling Gameplay: An Account of Experience, Activity and Materiality within Computer Game Play*, w: *The Philosophy of Computer Games*, ed. J.R. Sageng, H. Fossheim, T. Mandt Larsen, Dordrecht 2012.
- Sartre J.P., *Byt i nicość: zarys ontologii fenomenologicznej*, tłum. J. Kielbasa, P. Mróz, Kraków 2007.
- Sartre J.P., *Czym jest literatura?*, w: *Czym jest literatura? Wybór szkiców krytycznoliterackich*, red. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1968.
- Sartre J.P., *Drogi wolności*, tłum. J. Rogoziński, Kraków 2005.
- Sartre J.P., *Mdłości*, tłum. J. Trznadel, Warszawa 1974.
- Vella D., *Player and Figure: An Analysis of a Scene in Kentucky Route Zero*, w: *Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference*, 2014.
- Vella D., *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the ‘I-in-the-Gameworld’*, niepublikowana rozprawa doktorska obroniona

w lutym 2015 r. w Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Dania.

NETOGRAFIA

Gualeni S., *Self-Reflexive Video Games as Playable Critical Thought*, <https://goo.gl/JNz7JC> [dostęp: 29.10.2013].

Hudson L., *The Beginner's Guide Is a Game That Doesn't Want to Be Written About*, <https://goo.gl/FasmYc> [dostęp: 02.10.2015].

LUDOGRAFIA

Wreden D., *The Beginner's Guide*, Everything Unlimited Ltd., 2015.

Wreden D., *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013.